TRÄFFTABELL (slå lika med eller över för att träffa)

Vapen	Avstånd 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kulspruta	2	2	3	4	5	6	7	8	9	—	—	—	—	—	—
Granat	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	—	—	—	—
Raket	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
Eldkastare	automat.			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Automatkarbin	2	3	4	5	6	7	8	—	—	—	—	—	—	—	—
Handgranat	4	5	6	7	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Pansarskott	2	3	4	5	6	7	8	—	—	—	—	—	—	—	—
Pistol	4	5	6	7	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

MODIFIKATIONER

Orsak	Modifikation
Rök	−4
Träd[1]	−4
Eldledningsdator	+1
Målet fotgängare	−2

[1]Gäller endast kulspruta, pistol och automatkarbin.

PASSIVA VAPEN (påverkar endast punkten de ligger på)

Rök: Sladdkontroll, −4 på träffchans.[4]

Olja: Sladdkontroll.

Spikar: Sladdkontroll, 1T8−3 i skada på varje däck.

Minor: 1T8−3 i skada på varje däck + 1T8−2 i skada på en detalj inne i bilen. Slå 1T8: 1,2 blir det i framsektionen, 3,4,5,6 mitten, 7,8 bak. Pansar skyddar ej.

[4]Gäller även linjer som snuddar rökbrickans hörn.

VAPENSKADOR

Vapen	Skada
Kulspruta	1T8/2
Granat	1T8
Raket	2T8−1
Eldkastare[2]	1T8+1
Automatkarbin	1T8/2
Handgranat	1T8
Pansarskott	1T8
Pistol	1

[2]Skadorna halveras mot pansar och eldsläckare, fördubblas mot turbo, servo och eldledningsdata.

BIL A KROCKAR MED B

	Skada på A	Skada på B	RH
Frontalkrock	normal	normal	A+B:s hastighet
Sidokrock, krock med stillastående bil/föremål	halv	normal	A:s hastighet
Krock bakifrån	halv	halv	A−B:s hastighet

Om RH är 0 eller lägre, uppstår inga skador
Halv skada avrundas nedåt
Vid sidokrock slå 1T8: 1,2 fram, 3−6 mitt, 7,8 bak

[3]Föraren omtöcknad. Får ej flytta eller skjuta under sin nästa tur.

SKADETABELL

RH	Skada	RH	Skada
1	1T8−2	10	2T8+2
2	1T8−1	11	2T8+3
3	1T8	12	2T8+4
4	1T8+1	13	3T8
5	1T8+2	14[3]	3T8+1
6	1T8+3	15[3]	3T8+2
7	1T8+4	16[3]	3T8+3
8	2T8	17[3]	3T8+4
9	2T8+1	18[3]	4T8

KONTROLL FÖR SLADD

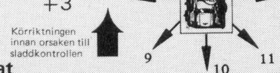
Svänger i för hög hastighet.
Kör genom spikar, olja eller rök.
Död eller medvetslös förare.

SLADDTABELL

Sladd-faktor	Sladd-sträcka	Skada på varje däck
1	1T8−7	0
2	1T8−6	0
3	1T8−5	0
4	1T8−4	1
5	1T8−3	1
6	1T8−2	2
7	1T8−1	2
8+	1T8	3

BILENS RIKTNING EFTER SLADD

Hastighet	Modifikation
1−3	0
4	+1
5−6	+2
7−9	+3



Resultat

1−4	Fortsätt ev. förflyttning.
5−10	Vrid bilen till nya riktningen. Reducera hastigheten till 0.

SLADDFAKTOR (SF)

SF är alltid bilens hastighet med följande tillägg eller ändringar:

Sväng:	minus säker hastighet
Olja:	minst 5
Rök:	minst 3
Spikar:	minst 2
Medvetslös:	oförändrad
Död:	oförändrad

SÄKER HASTIGHET

Sväng	Normal Väg	Normal Gräs	Med servo Väg	Med servo Gräs
45 grader	8	4	9	6
90 grader	4	2	6	3
135 grader	2	1	3	2

SPELRUNDAN

1. Alla bestämmer i hemlighet hastighet.
2. Slå initiativ. Högst flyttar först, nästhögst andren o s v.
3. Flytta och skjut. Alla kan skjuta två gånger (eldledningsdator tre)+ skjuta tillbaka en gång + skjuta ett passivt vapen per sådan vapenmodul.
4. Slå för varje rökbricka: 1−4 ligger kvar, 5−8 tas bort.
5. Slå för varje trädbrand: 1 ersätt trädet med gräs, 2−8 fortsätter brinna. **(Avancerad regel)**
6. Slå för spridning av varje trädbrand: 1−5 ingenting händer 6−8 elden sprider sig. **(Avancerad regel)**